# DS MAGAZINE

**Te mostramos dos de los bombazos que llegarán proximamente a tu DS:**
GoldenEye y Splinter Cell

**SORTEO**
¡Consigue un Stylus de Pac-Man!

**LLEGA LA AVENTURA...**
## ANOTHER CODE™
TWO MEMORIES

**REVIEWS**

**Este mes revisamos más títulos, entre ellos...**



Ridge Racer DS


PacPix


Spiderman 2

# DSMAGAZINE

Bienvenidos a una nueva edición de DSMagazine. Este mes ha sido muy importante para nuestra revista, que continúa creciendo poco a poco gracias a vosotros.

Desde el último número hemos tenido una agenda bastante apretada: Asistimos a la presentación para prensa de "Mundos Digitales" y a la inauguración de Nintendo Friends, un espacio que Nintendo España ha habilitado dedicado a la prensa en el que se pueden probar las últimas novedades y donde aprovechamos para jugar a algunas de las maravillas que se presentaron en el pasado E3. Queremos aprovechar para agradecer a Nintendo el gran apoyo que esta brindando a todos los medios de prensa, haciendo posible eventos como éste y facilitándonos el trabajo poniendo a nuestra disposición un local que cuenta con todo lo necesario para analizar un juego en profundidad. Trabajar así es un placer.

Además, la gente de la A.D.A.M. (Asociación de Defensa de Anime y Manga) nos ha confiado la tarea de organizar una sección dedicada a la NintendoDS en sus jornadas anuales. Sin duda lo pasaremos muy bien, así que esperamos veros por allí.

Por último, este mes ha llegado a las tiendas Another Code, uno de los juegos más esperados del catálogo de DS... y con razón. En este número os ofrecemos una completa review con todo lo que necesitais saber sobre el juego.

Un mes más os damos las gracias por vuestros mensajes de ánimo y en definitiva por seguir leyéndonos.

Esperamos que disfrutéis con nuestro cuarto número.

La Redacción





**Redacción:**
Javier Pocovi Antuña (Fagotero)
Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Álvaro Serrano Rodríguez (wOw_)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)

**Diseño:**
Fernando Chavarría Asso (Chava)
Rajiv Hotchandani (adictojuego)
Enrique Paños Montoya (Trasco)
Jose Manuel Jurado (Raziel)
Daniel Sánchez Pérez (DannySP)

**Corrección:**
Ricardo Fdez.de Arellano Juan (Locke)
Iván Fernandez Castro (Spiriel)




# DS INDICE






## Metroid Prime podría incluir online

*Ésta es la noticia que estabamos todos esperando: se comenta desde Nintendo que Metroid Prime Hunters podría retrasar su fecha de salida para incluir prestaciones online. Además de enterarnos de esta grata novedad, hemos podido probar una nueva beta multiplayer del juego, en la que se podía apreciar una gran mejora en todos los aspectos respecto a la versión First Hunt. Sin duda estamos ante un auténtico vende-consolas para estas navidades.*



mundos DIGITALES 2005

## Nintendo con Mundos Digitales 2005

*El mayor evento sobre animación 3D de nuestro país cuenta este año con un nuevo apartado dedicado a los videojuegos. Nintendo se ha volcado con la iniciativa y pondra a disposición de todos una sala con 200 Nintendo DS con los títulos actuales y de proxima aparición. La muestra solo estara disponible en La Coruña hasta el 2 de Julio, asi que teneis que daros prisa. Mas informacion en www.mundosdigitales.org*

## Imagenes de Romance Of The Three Kingdoms

*Acaban de salir a la luz las primeras imagenes de Romance of the Three Kingdoms, un juego de estrategia táctica con muy buena pinta. Esperemos que llegue a Europa.*




## 400.000 Nintendogs en Japón

Nintendogs es la nueva gran apuesta de Nintendo, y está dando un resultado mejor de lo que nadie habria imaginado. En el mercado nipón ya ha vendido más de 400.000 copias entre las tres ediciones disponibles.



# A.D.A.M. Asociación de Defensa del Anime y del Manga

*Tenemos una grata sorpresa que daros: La Asociación de Defensa del Anime y Manga de Madrid (ADAM Madrid) organiza unas jornadas de ocio patrocinadas por el ayuntamiento de Alcorcón, y DSMagazine será la responsable de organizar el apartado dedicado a la Nintendo DS.*

*Durante los dias 8, 9 y 10 de Julio se van a organizar muchos eventos sobre videojuegos, rol, cosplay, anime, manga, y en general todo lo que tenga que ver con la cultura japonesa.*

*La sección de DS tendrá lugar el Sábado día 9 de Julio. Empezaremos sobre las 17:00 y acabaremos a las 22:00, aunque una vez finalizados los eventos programados os podeis quedar para seguir jugando y pasandolo bien.*

*Nada más empezar, en la sala de proyecciónes de la asociación, os vamos a enseñar en vivo los mejores juegos de Nintendo DS que están arrasando en Japón, como Nintendogs o Elektroplankton. También os mostraremos algunos videos de los juegos de próxima aparicion y puede que alguna sorpresa más.*

*Después de las proyecciones habilitaremos una Zona de Descarga con todas las demos del E3 (Meteos, Trauma Center, Goemon...) y tendremos varias mesas disponibles ofreciendo multiplayer de juegos como Bomberman, Ridge Racers y Daigasso entre otros..*

*A lo largo de la tarde se van a organizar torneos de Super Mario 64, Ridge Racers y Bomberman. Tendremos un juego de Nintendo DS para el ganador de cada torneo ¡así que ya podeis ir entrenado!*

*Sobra decir que también podreis jugar a todo lo que querais en el espacio que tendremos disponible con cualquiera de los otros visitantes.*

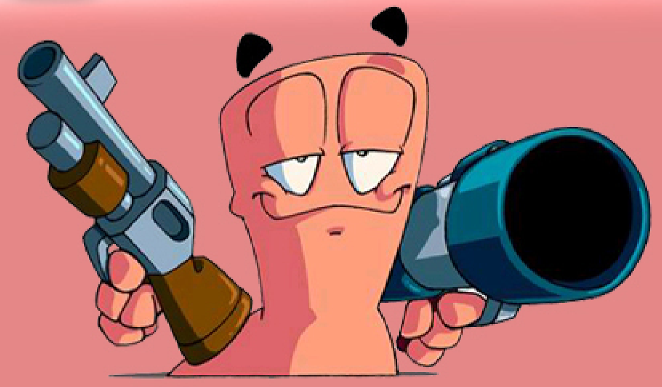



*Y todo esto de forma gratuita, no tendreis que pagar ni un solo céntimo por entrar ni por participar en los torneos y, además del buen rato que vais a pasar, os podeis llevar unos fabulosos premios.*

*Hemos abierto un formulario de preinscripción para los que esteis interesados en participar en los campeonatos. Podeis ver el formulario en nuestra página web* ***www.dsmagazine.net*** *en la sección "Torneo". ¡No os olvideis de apuntaros!*

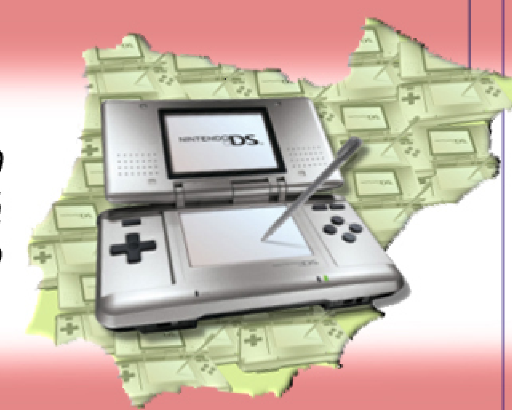
*Al lado de esta noticia teneis el mapa de la zona donde está situado el Centro donde se va a llevar todo esto a cabo. Se puede llegar fácilmente en Metro bajando en la parada "Parque Lisboa" de la linea 12. Una vez allí seguid las lineas del mapa para llegar al Centro.*
*La direccion es Calle Maestro Victoria 22*
*¡Os esperamos a todos allí y no olvidéis llevaros vuestras DS bien cargadas!*
*Pagina oficial de ADAM:* ***www.adames.org***



### Worms DS

THQ, la responsable de los últimos Worms para PC, ha anunciado el desarrollo de su popular juego para la Nintendo DS.
Si dispone de multijugador WiFi estamos seguros de que formará parte de todas vuestras estanterias.



### 150.000 NDS en España

Desde su lanzamiento, han sido vendidas más de 150.000 NDS en España. Esta claro que el gran esfuerzo que está haciendo Nintendo con la publicidad está siendo recompensado con creces.

### Burnout Legend y Marvel Nemesis tendran version DS

En el último catalogo oficial de Electronic Arts se listaban dos nuevos juegos para nuestra portátil. Estos juegos son Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects y Burnout Legends. De momento EA no ha dado más información acerca de las características de estos títulos. Os mantendremos informados.




### Nuevas imagenes De Goemon DS

Ganbare Goemon DS, uno de los próximos lanzamientos de Konami, llegará a Japón el día 23 de Junio. Está protagonizado por Goemon y sus amigos, que recorrerán un maravilloso plataformas donde se usará la pantalla superior como mapeado y la táctil para controlar a los personajes.











**Nueva entrega de Project Rub**

El videojuego Project Rub tendrá pronto una segunda parte que ya está siendo desarrollada. La noticia ha sido confirmada por el director Takumi Yoshinaga. De momento no se ha aclarado ninguna información ni detalles. Pero si se ha comentado que el estilo visual se mantendrá lo más parecido posible a la primera parte.

**Spiderman ataca de nuevo**

El superhéroe arácnido vuelve a probar suerte con una nueva fórmula. Esta vez se trata de un juego de plataformas y acción con estética de cómic en el que podremos escoger si queremos jugar como Spiderman o como su némesis Venom. La principal novedad es que incluira un modo multiplayer para hasta cuatro jugadores.










**Vente de playeo con Nintendo**

Nintendo se suma un año más al Tour MoviPlaya organizado en las playas españolas, mostrando todas las novedades para sus consolas y ofreciendo a todos los que se asomen la posibilidad de disfrutar de ellas. Juegos como Nintendogs de Nintendo DS o Pokemon Esmeralda de Gameboy Advance estarán presentes entre muchos otros.

El Tour comenzó el dia 28 de Junio y terminará el 26 de Agosto.
No te lo pierdas.
Mas info en: **http://www.nintendoplaya.com**

## Calendario MoviPlaya:

**Cádiz:**
Martes 28 junio Cádiz Playa de la Victoria
Jueves 30 junio Chiclana Playa de la Barrosa
Sábado 2 julio y Domingo 3 julio Sanlucar de Barrameda Playa de las Piletas
Martes 5 julio Chipiona Playa de Regla
Jueves 7 julio Puerto Sta. María Playa Valdelagrana
**Huelva:**
Sabado 9 julio y Domingo 10 julio Moguer Playa del Parador
Martes 12 julio Isla Cristina Playa Central
Viernes 15 julio, Sabado 16 julio y Domingo 17 julio Ayamonte Playa Isla Canela
**La Coruña:**
Martes 19 julio La Coruña Playa de Riazor
**Asturias:**
Viernes 22 julio, Sabado 23 julio , Domingo 24 julio Gijón Playa de Poniente
**Cantabria:**
Martes 26 julio Castrouriales Playa de Ostende
Viernes 29 julio, Sabado 30 julio y Domingo 31 julio Laredo Playa de la Salvé
**Alicante:**
Miércoles 3 agosto Vinaroz Playa del Fortí
**Valencia:**
Jueves 4 agosto Gandía Playa de Gandía
Sabado 6 agosto y Domingo 7 agosto Cullera Playa de San Antonio
**Girona:**
Martes 9 agosto Sant Antoni de Calonge Playa de Sant Antoni Calonge
Viernes 12 agosto, Sabado 13 agosto y Domingo 14 agosto Roses Frente Puerto Deportivo
**Alicante:**
Miércoles 17 agosto Pilar de la Horadada Playa de la Higuerica
**Almería:**
Viernes 19 agosto, Sabado 20 agosto y Domingo 21 agosto Almería Playa del Zapillo
**Málaga:**
Martes 23 agosto Vélez Málaga Playa de Torre del Mar
Miércoles 24 agosto Estepona Playa de la Rada
Viernes 26 agosto, Sabado 27 agosto y Domingo 28 agosto Benalmádena Playa de Malapesquera

LA TRIFUERZA.com




HOME NOTICIAS TORNEOS ORÍGENES CONTACTAR FORO AYUDA

NINTENDO DS

¡BOLSA DE REGALO!

NINTENDO DS (INCLUYE DEMO METROID PRIME: HUNTERS)

Compra la Nintendo Ds en nuestra Web y llévate de regalo una bolsa de alta calidad, para llevar tu DS donde quieras! Doble pantalla: Las dos pantallas ...

PRECIO DE LANZAMIENTO 144,95€

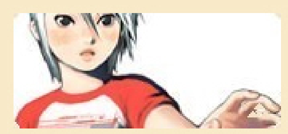


NDS >>>>>>>>>>> INICIO CONSOLA JUEGOS ACCESORIOS

## NOVEDADES NDS



**GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO**
**41,95 €**
¿Por qué salvar al mundo cuando puedes dominarlo? Trata al adversario ...



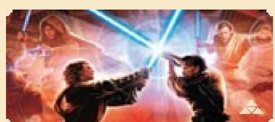
**ANOTHER CODE: TWO MEMORIES**
**36,95 €**
Another Code: Two Memories emplea las dos pantallas y el micrófono ...



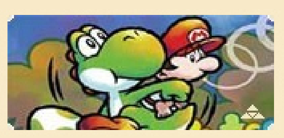
**NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**
**43,95 €**
Need For Speed Underground 2 acelera en tu DS con más coches, ...



**PAC-PIX**
**36,95 €**
Para su última cacería de fantasmas, Pac-Man ha preparado un ...



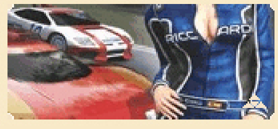
**STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH**
**36,95 €**
Siguiendo la trama, y en algunos momentos yendo más allá, del ...



**YOSHI TOUCH AND GO**
**36,95 €**
Guía a Yoshi y al bebé Mario por multitud de peligrosos niveles ...



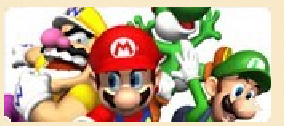

**RETRO ATARI**
**36,95 €**
¡Juegos que hicieron historia, gráficos que marcarán el futuro! ...



**RIDGE RACER**
**36,95 €**
Disfruta por primera vez en una portátil de una de las mejores ...



**PROJECT RUB**
**36,95 €**
ENAMÓRATE DE ESTE MARAVILLOSO Y EXTRAÑO JUEGO… Bienvenido a ...



**SUPER MARIO 64 DS**
**36,95 €**
Super Mario 64 el aclamado juego que inauguró los juegos de ...

## PACKS DE CONSOLA NDS

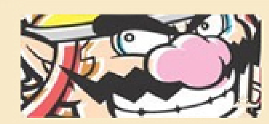
| | |
|---|---|
| NINTENDO DS (INCLUYE DEMO METROID PRIME: HUNTERS) | 144,95€ |

## ACCESORIOS NDS

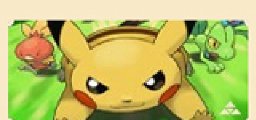
| | |
|---|---|
| NDS AIRFORM POCKET | 7,95€ |
| NDS PROTECTOR PANTALLA | 4,95€ |
| NDS BATERIA | 11,95€ |
| NDS BATERIA DOBLE | 19,95€ |
| AURICULARES DS | 3,95€ |

## OFERTAS NDS

| | |
|---|---|
| RIDGE RACER | 36,95€ |



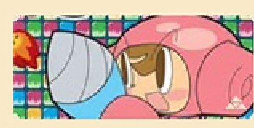
**WARIO WARE: TOUCHED!**
**36,95 €**



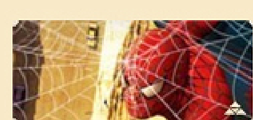
**POKEMON DASH**
**36,95 €**



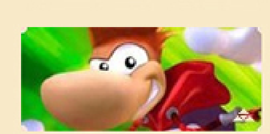
**POLARIUM**
**26,95 €**



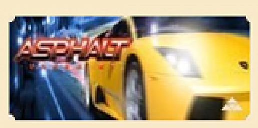
**MR. DRILLER: DRILL SPIRITS**
**36,95 €**



**SPIDER-MAN 2**
**47,95 €**



**RAYMAN DS**
**39,95 €**




**ASPHALT: URBAN GT**
**39,95 €**



**ZOO KEEPER**
**36,95 €**

# ¿QUIÉN DIJO QUEDADA?

**Risas, vicios, nuevos amigos...** Todo esto se resume en una palabra: quedada, o KDD en el lenguaje internauta. Una de las opciones más interesantes de las consolas en general es sin duda el modo multijugador, y en esto, la táctil de Nintendo no se queda ni mucho menos corta. Para disfrutarla, muchos de los usuarios relacionados con el mundo de la red, nos decidimos reunir de vez en cuando con un lazo que nos une: Nintendo DS.




Después de largas horas de vicio: cena, foto y a esperar a la siguiente. Staff de la revista inlusive.

## ¿Cómo se organiza una quedada?

Generalmente, se suele anunciar mediante determinados foros. Algunas veces se queda con el fin de asistir a un evento en concreto, así que se escoge la fecha y hora en relación a él; pero otras veces no es así, sino que nos reunimos simplemente para pasar un buen rato, entonces es cuando se fija la hora según venga mejor a la mayoría de los asistentes. Se concreta el día, el lugar, y la hora, y todo listo.



Hay juegos que es mejor jugar en compañía. Ocho personas con el Daigasso Band Brothers puede ser tu perdición, ¡menudos vicios!

## Llega el momento

La quedada ya está aquí. Cuando llegas al sitio donde habías quedado, generalmente sueles ver a un grupito de gente con sus consolas, sus camisetas de distintos foros, caras nuevas que se presentan con un tímido... "¿Sois del foro?" ... Es entonces cuando todo el mundo se presenta con su nombre o su nick. Después de esperar un rato por si algún asistente hubiese podido tener un imprevisto, hay que tomar la siguiente decisión..."Y ahora... ¿Dónde vamos?", a no ser que se haya quedado para asistir a un evento en concreto o se haya alquilado un local, por lo general buscamos un sitio público donde no haya mucha gente, o bien un lugar donde nos puedan servir unos refrescos y pasar el rato.





2DS mejor que una

## Todo listo

Todos preparados, DSs en mano... ¡A jugar! Hacemos grupos según el juego al que juegue cada uno, y empezamos. A los pocos minutos ya se puede decir que estamos "sumergidos" en el juego: piques, conversaciones, risas, y sobre todo un nivel muy alto de buen rollo en el ambiente. Es curioso, porque de cada quedada, siempre te llevas gran cantidad de anécdotas y experiencias, y sobre todo, ganas de repetir.

wOw_




# ESPECIAL ESPIONAJE

**Este mes te traemos todo lo relacionado con los 2 futuros títulos sobre espías para DS. Disfrútalos**

## Splinter Cell: Chaos Theory

Regresa Sam Fisher, y esta vez te seguirá a donde vallas.
Splinter Cell :Chaos Theory llega por fin a Nintendo DS.



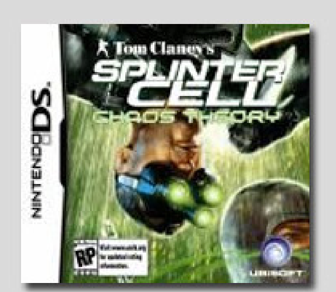
## Golden Eye: Rogue Agent

Olvida a Bond. En esta entrega tomarás el papel de un agente secreto corrupto que quiere ser el más temido de los criminales.






**Título:** Splinter Cell: Chaos Theory
**Género:** Acción
**Desarrolladora:** Ubisoft-Montreal
**Distribuidor:** Ubisoft
**Número de jugadores:** 1-4
**Fecha de salida:**
**E.U.:** 30-6-2005
**U.S.A.:** 28-6-2005
**Japón:** No disponible

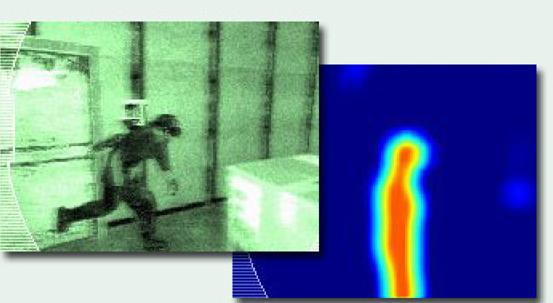



Otra de las sagas con más éxito de las consolas de sobremesa vuelve para apuntarse al fenómeno DS. Hablamos de Mr. Fisher y el juego Splinter Cell: Chaos Theory. Tras una serie de juegos 2D (que no eran malos, todo sea dicho) en GBA, por fin tenemos la oportunidad de vivir la verdadera aventura de un Splinter Cell como tiene que ser en nuestra DS.

Hay que decir que Ubisoft ha utilizado el mismo motor que en la version de N-Gage, aunque gracias a la mayor potencia de la máquina de Nintendo, hay una sustanciosa mejora en calidad gráfica, además de la obvia mejora en jugabilidad.



Un juego de Splinter Cell es difícilmente concebible sin un buen conjunto de luces, claros, oscuros... Debido a ésto, el frame-rate no es tan elevado como el resto de juegos nos tienen acostumbrados, y se situa rondando los 30 frames por segundo, que tampoco está nada mal. Esas luces afectan tanto a Sam como al resto de enemigos y objetos que haya en el mapa, dotando al juego de gran espectacularidad.
Sam Fisher se moverá en increíbles entornos en 3D en la pantalla de arriba, mientras que la de abajo se utilizará para varias cosas.
Podremos, por ejemplo, utilizarla para cambiar la dirección de la cámara como si de un juego de PC se tratara, tendremos a un toque de pulgar las visiones nocturna y térmica (con unos efectos gráficos excelentes), nuestro inventario, y también nos servirá para seleccionar nuestra manera de interactuar con el entorno, como por ejemplo, abrir una puerta, mirar por debajo de esa puerta, abrir cerraduras y un sinfín de cosas más.



Uno de los puntos fuertes de este juego también será el multijugador, en el cual tendremos modo cooperativo en determinadas fases o un modo de lucha, en el que un equipo jugando en primera persona intentara cazar a los espias, que mantendran la vista habitual del juego.
Parece ser que Ubisoft ha conseguido crear, afortunadamente, algo más que un port directo de la N-Gage (un juego que ya era de por sí soberbio), y le ha añadido mucha funcionalidad a las características que hacen tan especial a la DS, como la mayor potencia, el Wifi, o la pantalla táctil.

**Chava**



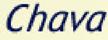

**Título:** *GoldenEye Rogue Agent*
**Género:** *FPS*
**Desarrolladora:** *EA Tiburon*
**Distribuidor:** *EA*
**Número de jugadores:** *1-8*
**Fecha de salida:**
**E.U.:** *30-6-2005*
**U.S.A.:** *13-6-2005*
**Japón:** *No disponible*




*Desde que salieron a la venta las primeras unidades de la DS junto a la demo del Metroid Prime: Hunters se pudo comprobar que esta consola es un sistema perfecto para juegos de acción en primera persona. Había pocas noticias de juegos de este tipo hasta que hace ya algún tiempo se anunció un GoldenEye.*

*Y ahora este GoldenEye: Rogue Agent está calentando motores y preparando su salida en los mercados europeo y americano. En este juego no tomas el papel de James Bond, sino de un corrupto agente '00' que trata de hacerse un hueco en el panorama criminal mundial. Seguro que a más de uno no le disgusta la idea de ser por una vez el malo de la película.*
*Las primeras imágenes y vídeos publicados han creado controversia, y es que pese a tener una calidad gráfica imponente para una portátil, los movimientos y animaciones son un poco bruscos. El control se realizará con la pantalla táctil (utilizada a modo de ratón en un ordenador), y una de las novedades que ofrece este juego respecto a sus anteriores versiones, es que podremos configurar independientemente un arma para cada mano y dispararlas mediante los dos gatillos superiores de la consola.*
*La acción transcurrirá completamente en la pantalla de arriba, sin tener nada entorpeciendo la vista. En la pantalla táctil, aparte de tener nuestro particular 'mando analógico' para el punto de mira, veremos nuestra vida, nivel de escudo, podremos seleccionar el arma para cada mano y también se podrán realizar otras acciones con los típicos "gadgets" de la serie 007, aunque EA no ha dado muchos datos acerca de esto último.*

*Los gráficos, como hemos dicho, son superiores a la mayor parte de juegos que salieron para la anterior generación de consolas de sobremesa y, aunque se ven demasiado los píxeles de algunas texturas, o hay efectos como explosiones y fuego no demasiado conseguidos, la calidad en conjunto es muy elevada y se mueve a 60 imágenes por segundo, con lo que se consigue una fluidez increíble.*
*El multiplayer, según ha asegurado EA tendrá varios modos, dependiendo de si se tiene una única tarjeta de juego (utilizando modo 'Descarga DS') o varias, entre los que destacan el modo cooperativo para varios jugadores además del típico todos contra todos.*














***DSMagazine** sortea entre todos sus lectores un **stylus** con la forma de PacMan...*

*Como muchos sabreis ya (y si no lo sabeis os lo contamos nosotros), los primeros ejemplares de la edición japones de Pac-Pix traían como regalo un estupendo Stylus amarillo con la cabeza de Pac-Man.*

*Este Stylus, además de servir para jugar con la DS, también es una gran pieza de coleccionismo ya que sus unidades son bastante limitadas.*
*Seguro que muchos estais deseando tener uno de estos, por ello, desde **DSMagazine** os damos la oportunidad de haceros con uno totalmente gratis.*

*Lo único que teneis que hacer es mandarnos un correo a:*
***concurso@dsmagazine.net***

*indicando vuestros datos:*

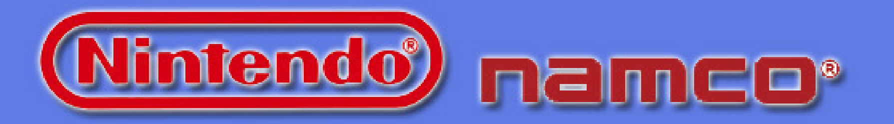
*Nombre completo*
*Dirección*
*Código Postal*
*Provincia*
*Población*



*La fecha límite para participar será el dia 20 de Julio, y sólo se permite un email por persona.*

*El nombre del ganador del concurso será publicado en el número de Agosto de DSMagazine.*

*Mucha suerte!*



## Así puntuamos en




*Al final de cada Review, podréis encontrar una tabla similar a la que aparece un poco debajo. En esta tabla te intentaremos resumir los datos más importantes respecto al juego del cual hemos hecho la 'review':*

*Portada del Juego (generalmente version europea)*

***Características del juego:*** *Quién lo desarrola, quién lo distribuye, fechas de lanzamiento, precio recomendado...*

***Calificación por apartados:*** *Valoramos principalmente los gráficos, el sonido, la jugabilidad y la duración del título, por separado...*




**Star Wars EPISODE III: Revenge Of The Sith**

Tipo de juego: Acción
Desarrolladora: Ubisoft Montreal
Distribuidora: Ubisoft
Lanzamientos:
Jap: No disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 39.95€

**CALIFICACIÓN DSMAGAZINE**

| | |
|---|---|
| GRAFICOS: | 7 |
| AUDIO: | 7 |
| JUGABILIDAD: | 8 |
| DURACION: | 8 |




**MULTIJUGADOR:**
Máximo jugadores: 4
Multicartucho: Si
Cartucho único: No
Online (Red WiFi): No

**Lo mas destacado ...**
- Fiel a la saga
- Las pantallas de naves son geniales
- Difícil de completar al 100%

**Lo menos destacado ...**
- Monotonía en los fondos de los escenarios 2D
- Para multijugador hacen falta varios juegos
- Algo corto si no quieres completarlo al 100%

*Una pequeña muestra de las mejores características del juego*

*Muestra de las peores características, a nuestro juicio*

***Multijugador:*** *Aquí podréis consultar si el juego tiene multijugador y de qué tipo, multicartucho (una tarjeta de juego en cada DS) o Cartucho Único (utilizando el servicio de 'Descarga DS')*

***Nota Final:*** *La calificación que los redactores creemos que se merece el juego globalmente. **NO ES** la media aritmética de las puntuaciones anteriores.*

### *Así puntuamos la 'Nota Final':*

***0-3 Lo peor***
*Ni lo toques. Si ves que alguien lo quiere comprar, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontrarás algo así. Y si podemos, ni lo publicamos.*

***3-5 Malo***
*No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones, pero no las sabe transmitir. Puede que te guste durante los primeros 5 minutos, pero en general no merecerá la pena dedicarle mucho tiempo.*

***5-7 Aceptable***
*Buenas ideas, graficos aceptables, y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto. No es que tenga problemas graves en ningún apartado en concreto, pero puede que no te termine de gustar. La última decisión la tienes tú.*

***7-8 Bueno***
*No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple muy bien su cometido, no es que sea un juego excelente, pero seguro que te gustará.*

***8-9 Muy bueno***
*Pocos juegos alcanzarán esta nota, y si lo hacen es por algo. Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Un gran título al que le falta muy poco para llegar a la cima.*

***9-10 Obra maestra***
*Muy pocos juegos podrán alcanzar esta categoría, y si lo hacen es por méritos propios. Rozará la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del género.*







Un malvado millonario pretende adueñarse de la ciudad de Miniopolis para hacer el mal a sus anchas. ¿Cómo puede un simple limpiacristales en paro hacer fracasar este malvado plan a la vez que se las arregla para sobrevivir en la gran ciudad? Con este planteamiento comienza The Urbz: Sims in the City, la última creación de Maxis.

El juego se nos presenta como una aventura urbana, donde tendremos que superar misiones y completar tareas para poder ganar acceso a nuevas areas y nuevos retos, pero sin perder la esencia del resto de títulos de la familia Sims. Comenzaremos nuestra andadura creando un personaje en un editor bastante completo, que nos dejará personalizar la apariencia y personalidad de nuestro Urb. Tras ello, y después de una pequeña introducción en forma de sencillas misiones para que nos vayamos haciendo a la mecánica del juego, nos veremos obligados a buscar una vivienda y a conseguir algo de dinero para poder satisfacer nuestras necesidades más básicas, a la vez que trabamos nuevas amistades y vamos avanzando en la historia.

En The Urbz, se ha intentado mezclar dos géneros muy diferentes, como son la aventura y el simulador vital/social, y ésto puede encantarte o puedes odiarlo. Por una parte, el tener que estar pendiente de que tu Urb no pase hambre, duerma las horas necesarias o vaya siempre bien limpio, añade variedad y una mayor dificultad al juego. Por otro lado, realmente desespera cuando queremos hacer un par de misiones rápidamente y tenemos que dejarlas a medias porque nuestro Urb necesita ir al retrete...

Para solucionar ésto, Maxis ha incluido en el juego unos objetos que nos permitiran prolongar el aguante de nuestro personaje un 30% en alguna de sus necesidades. Aún así sigue siendo bastante frecuente escuchar quejas del Urb por algún motivo, pero se agradece de igual manera.

Quizás el punto mas flojo en el planteamiento del juego es la interacción con otros personajes. Los dialogos se desarrollan mostrando la cara de nuestro interlocutor en la pantalla superior, mientras que en la inferior tenemos unos cuantos temas de conversación para elegir. Al escoger alguno de ellos, aparecerá un párrafo con la opinión del otro personaje sobre el tema, y su barra de amistad subirá si dicho tema es de su agrado o bajará en caso contrario. Así pues, pasadas unas horas de juego las conversaciones consistirán en averiguar qué temas gustan a cada personaje y repetirlos hasta que consigamos el grado de confianza que necesitemos, sin pararnos siquiera a leer sus contestaciones, ya que no son necesarias para el desarrollo del juego y perderemos un tiempo precioso en el cual a nuestro Urb le puede entrar sueño.

Por lo demás es un juego muy largo y variado, con multitud de divertidos minijuegos para ganar dinero y misiones secundarias para aquel que quiera completarlo al 100% .











**GRÁFICOS**

*Gráficamente es idéntico a la versión de GBA. Presenta unos fondos 2D en perspectiva isométrica muy variados pero poco definidos sobre los que se montan personajes prerrenderizados bastante sosos. Las animaciones cumplen su cometido adecuadamente, aunque la cantidad de movimientos es escasa. Además, no hay efectos de ningún tipo, que indiquen que se está aprovechando la capacidad de la consola en éste aspecto. Incluso en algunas ocasiones se dan casos de superposiciones incorrectas de sprites que llevan a pensar que el motor grafico está todavía menos adaptado a la DS de lo que ya se puede apreciar a simple vista.*



**SONIDO**

*La música de fondo que suena durante la mayoría del tiempo son melodías urbanas que ayudan a la ambientación callejera del juego. Técnicamente no son gran cosa, pero alguna se os meterá en la cabeza sin que os deis cuenta y os sorprendereis a vosotros mismos tarareándola en cualquier situación. Los efectos de sonido ambientan pero no destacan, y en las conversaciones con nuestros vecinos se ha sustituido el característico cuchicheo de los Sims por exclamaciones algo más resultonas que nos permiten conocer su estado de ánimo con sólo escucharlas.*

**JUGABILIDAD**

*Sin ninguna duda, este es el apartado mas flojo de este cartucho, y donde salta más a la vista que estamos ante un port apresurado de la versión de GBA. La cruceta y un par de botones son suficientes para realizar todas las acciones del juego, relegando a la pantalla táctil a navegar por el menú y seleccionar el tema de las conversaciones. Ni siquiera los minijuegos, salvo un par de excepciones, hacen uso de ella; y eso que algunos como el de limpiar ventanas se prestan claramente a ello. La pantalla inferior se usa para mostrar un mapa o las misiones que tenemos a medias, lo que añade agilidad a la acción, pero tampoco es un uso revolucionario. Del micro mejor ni hablamos...*







**DURACIÓN**

*Si en algún aspecto destaca este juego es en su duración. Multitud de misiones principales que nos iran abriendo cada vez más posibilidades dentro del juego. Gran cantidad de objetivos secundarios y minijuegos para ganar destreza o dinero, que irán aumentando de nivel según vayamos mejorando nuestras habilidades. Incluso Maxis ha añadido una nueva zona exclusiva para Nintendo DS que prolongará todavía más la diversión. Y si por algun motivo nos cansamos de sus misiones o minijuegos, siempre podremos continuar con la parte Sim del juego: cuidar de nuestro personaje, comprar objetos para nuestra casa, mejorar las relaciones con nuestros amigos o tener una mascota. Prácticamente todo tiene cabida en este cartucho.*

**CONCLUSION**

*The Urbz: Sims in the City es un buen juego de aventura, con una duración y variedad enorme que desgraciadamente no aprovecha para nada las posibilidades técnicas y jugables de la consola. Con un apartado gráfico más avanzado y nuevos minijuegos que hicieran un uso completo de la pantalla táctil y del micro estaríamos hablando de uno de los juegos más recomendables del catálogo actual. Aun asi, el título cumple y hara las delicias de los incondicionales de la saga o de gente que simplemente busque un juego largo y variado sin preocuparse de si aprovecha o no la consola.*




*Locke*

## The Urbz: Sims in the City

*Tipo de juego: Aventura*
*Desarrolladora: Maxis*
*Distribuidora: EA Games*
*Lanzamientos:*
*Jap: Ya disponible*
*USA: Ya disponible*
*Eur: Ya disponible*
*Precio recomendado: 39.95 €*

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

| | |
|---|---|
| GRAFICOS: | 5 |
| AUDIO: | 6 |
| JUGABILIDAD: | 6 |
| DURACION: | 9 |

Nota Final: 7

**MULTIJUGADOR:**

*Máximo jugadores: 1*
*Multicartucho: No*
*Cartucho Único: No*
*Online: No*

**Lo mas destacado ...**

- Su larga duración y variedad de situaciones.
- Mezcla dos géneros muy diferentes con bastante acierto.
- Si te cansas de la historia siempre puedes cuidar a tu Urb.

**Lo menos destacado ...**

- No aprovecha las cualidades únicas de la DS.
- Las conversaciones no dan el juego que deberían.
- Puede desesperar tener que atender las necesides de nuestro Urb en mitad de una misión.






*Un malvado mago ha creado una tinta fantasmal que convierte a cualquier dibujo en un fantasma. Estos fantasmas han invadido todos los libros y pinturas causando el caos.*

*Sin embargo en toda historia en la que aparece un malvado, también aparece un héroe. ¿Quién será esta vez? Pues nada más y nada menos que nuestro viejo amigo Pac-Man; pero no el primer Pac-Man que conocimos en los arcades de 1980, esta vez seremos nosotros mismos quienes lo crearemos. ¡Se acabó mover al queso humano con la cruceta!*

*Esa es la principal novedad que nos trae Pac-Pix. Tendremos que pintar en la pantalla a Pac-Man para que se zampe a todos los fantasmas, y para ello debemos usar nuestro stylus. Gracias a la pantalla táctil de Nintendo DS podremos dibujar casi cualquier forma parecida a Pac-Man y ésta se convertirá automáticamente en nuestro personaje. Podemos dibujarlo grande, pequeño, más delgado, más gordo, deforme, sea como sea, si tiene un pequeño parecido, nuestra creación cobrará vida.*

*Una vez dibujado, Pac-Man comenzará a desplazarse en la dirección hacia donde apunte su boca, y dibujando lineas rectas cambiaremos su trayectoria. También podremos dibujar varios Pac-Man a la vez con lo que las posibilidades de capturar a los fantasmas serán mayores.*

*El objetivo y desarrollo del juego es bastante simple, lo único que tienes que hacer es comerte todos los fantasmas de cada fase para pasar a la siguiente. Cada fase que avances traerá consigo una mayor variedad de fantasmas que serán mas rápidos e inteligentes.*

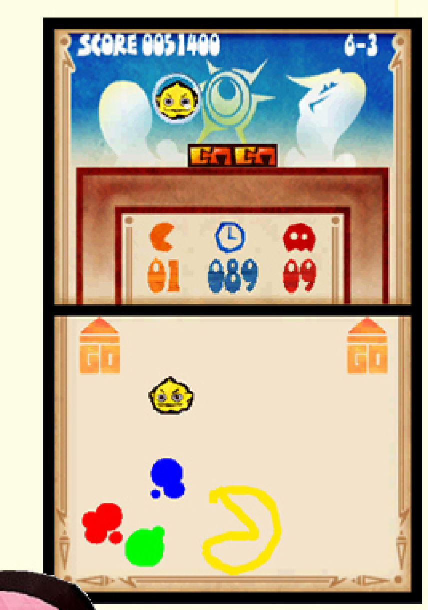
*Además a lo largo del juego aprenderemos dos nuevas habilidades: lanzar flechas y poner bombas.*




*Gracias a estas habilidades, que también habrá que dibujar con el stylus, podremos derrotar a enemigos mas poderosos.*

*Pac-Pix cuenta con dos libros de doce capitulos cada uno. En cada libro hay 4 enemigos finales, en los que a parte de dibujar a Pac-Man y hacer uso de sus habilidades, tendremos que estrujarnos un poco la cabeza para encontrar la manera de acabar con ellos. Al final de cada capítulo se nos otorgará una puntuación en base a lo bien que lo hayamos hecho.*

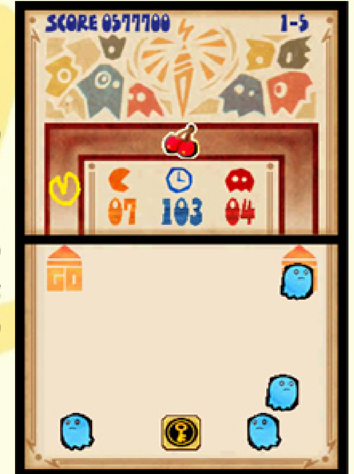
*Como aspectos negativos destacan que el juego no tiene ningún tipo de multijugador y que la mayoria de las fases son exactamente iguales entre si, con pequeñas variaciones.*





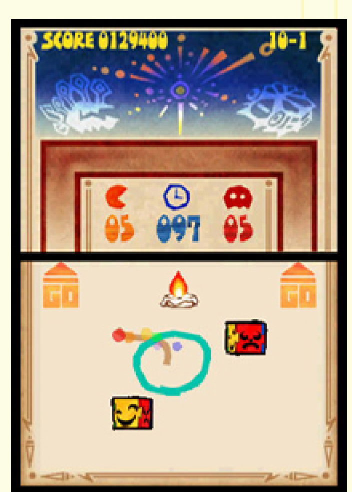













GRÁFICOS:

*Los gráficos son muy simples. Todos planos, sin ningún efecto interesante ni texturas especialmente llamativas. Este tipo de juegos no pueden ser juzgados por los gráficos pero seguramente si fuera un poco más vistoso habría ganado muchos puntos.*



SONIDO:

*Aunque el sonido no suele ser la mayor virtud de este tipo de juegos, Pac-Pix nos ofrece una serie de bellas melodías que evocan una historia repleta de magia. Puede que a la larga se hagan algo repetitivas, pero no por ello dejan de ambientar perfectamente cada uno de los niveles. Los efectos de sonido que emiten los personajes cuando se mueven son cuanto menos comicos.*

*Todo esto desemboca en un apartado bastante conseguido por parte de Namco.*

JUGABILIDAD:

*El apartado por excelencia de este juego. La capacidad de dibujar nuestro propio Pac-Man y moverlo a nuestro antojo por la pantalla, a la vez que disparamos flechas y dibujamos bombas para destruir a los enemigos más poderesos, hacen que este juego sea muy original y frenético.*

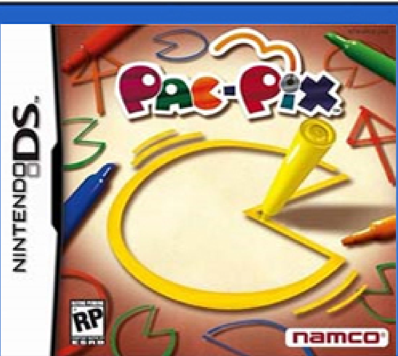
DURACIÓN:

*Pac-Pix tiene dos mundos con doce fases cada uno. Cada fase se puede terminar en 5 o 10 minutos con lo cual el juego se puede acabar muy rápidamente. Si a ésto le sumamos que no existen más modos de juego, tenemos una duración de apenas unas horas.*

CONLCUSIÓN:

*Pac-Pix no deja de ser un juego curioso y original, un título más para explotar las capacidades únicas de nuestra consola, pero saliendo de esto es un juego bastante soso y corto.*

*YaW*



Tipo de juego: Puzles
Desarrolladora: Namco
Distribuidora: Namco
Lanzamientos:
Jap: Ya disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 39.95€

| | |
|---|---|
| **GRAFICOS:** | 5 |
| **AUDIO:** | 7 |
| **JUGABILIDAD:** | 9 |
| **DURACION:** | 3 |

**MULTIJUGADOR:**

*Máximo jugadores: 1*
*Multicartucho: No*
*Cartucho único: No*
*Online (Red WiFi): No*

**Lo mas destacado ...**

*- La posibilidad de dibujar nuestro propio Pac-Man*
*- Su originalidad y modo de juego frenético*

**Lo menos destacado ...**

*- No tiene multijugador*
*- Muy corto*






# SPIDER-MAN 2

De la mano de Activision llega a Nintendo DS un título basado en uno de los superhéroes más populares del mundo del cómic. No podía ser otro sino Spiderman, quien una vez más necesita nuestra ayuda para salvar a la ciudad de los villanos.

Spiderman 2, es un juego de plataformas en el que tenemos que ir deshaciendonos de enemigos, cumpliendo misiones, rescatando rehenes, luchando contra jefes finales, etc. De esta poco original manera, vamos pasando fases y fases hasta completar los 16 niveles que componen el juego.

Si el título en si ya es muy corto, debemos añadir que no tiene modo multijugador, otro punto en contra que disminuye considerablemente su rejugabilidad. Los controles no son malos, pero realmente se desaprovecha la pantalla táctil que en un juego como este podía dar mucho de sí, y sólo se utiliza para seleccionar el movimiento especial que hará el personaje.









GRÁFICOS:

El apartado gráfico es lo mejor de Spiderman 2. Cuenta con animaciones muy bien conseguidas, y las pantallas en 2 y 3 dimensiones por las que transcurre el juego tienen un buen aspecto en general. La pena es que casi todos los elementos se repiten a lo largo de cada fase, lo que las hace muy monótonas y poco variadas. A pesar de todo, hemos visto juegos que aprovechan bastante más el potencial de la consola en este apartado.

SONIDO:

El sonido no es nada del otro mundo. Tiene detalles curiosos, como las voces de ciertos personajes que te piden ayuda o te agradecen haberlos salvado, pero el repertorio de efectos es muy escueto. La música del juego se basa en ritmos machacones y repetitivos. Este apartado podria haberse mejorado mucho...

CONCLUSIÓN:

En resumen, Spiderman 2 es un juego que deja mucho que desear, y sólo recomendable a los seguidores de este superhéroe, pues resulta muy monótono, a la vez que corto.

wOw_




## SPIDER-MAN 2

Tipo de juego: Plataformas
Desarrolladora: Activision
Distribuidora: Nintendo
Lanzamientos:
Jap: Ya disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 49.90€

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

| | |
|---|---|
| GRAFICOS: | 8 |
| AUDIO: | 3 |
| JUGABILIDAD: | 4 |
| DURACION: | 3 |




**MULTIJUGADOR:**

Máximo jugadores: 1
Multicartucho: No
Cartucho único: No
Online (Red WiFi): No

**Lo mas destacado ...**

- Gráficos bien conseguidos

**Lo menos destacado ...**

- Su corta duración.
- Se hace muy monótono.
- No aprovecha las características de NDS







Pokémon se ha convertido en poco tiempo en un fenómeno de masas, la prueba, es la cantidad de juegos que han salido para todas las plataformas de Nintendo. Un ejemplo es Pokémon Dash, el primer juego de Pikachu y compañía para Nintendo DS y además el primer juego de carreras de Pokémon.

Porque aunque parezca raro Pokémon Dash, no es el típico juego de aventuras en el que debemos de cazar animalitos a mansalva, en este nuevo título de Pokémon el objetivo será llegar el primero a la meta.





Para conseguir esto, necesitamos manejar a Pikachu, que es el único Pokémon con el que se puede jugar, usando la pantalla táctil y nuestro stylus. Contra más rápido frotemos la pantalla más rápido irá pikachu.

Las carreras se desarrollan en una vista cenital y corremos contra otros 5 pokémon de varias ediciones del juego. El juego tiene 3 copas de diferente nivel con 5 circuitos, cada uno de ellos con 5 fases. Cada fase dura más o menos 3 o 4 minutos así que el juego no es demasiado largo.

En las fases hay varios tipos de suelo, según en el tipo de suelo que corramos iremos más deprisa o más despacio, por ejemplo, en el asfalto nuestra velocidad será total pero en la nieve o en roca iremos mucho más despacio. Además en cada fase podremos ir por tierra, por aire o por mar. Para ir por aire necesitamos usar unos globos y para ir por mar nos montaremos a lomos de Lapras.

Además de las tres copas tenemos un modo contrarreloj, un multijugador y la posibilidad de introducir juegos de Pokémon para tener nuevos circuitos.

El multijugador permite carreras entre 6 jugadores, pero cada uno de estos necesita tener el juego.















## GRÁFICOS

Los gráficos son simples, apenas hay diferencia entre las zonas de hierba o de tierra, aparte del color claro. Los pokémon están bien hechos aunque podían haberse esforzado más en este campo.

## SONIDO

La música no tiene mucho que ver con la frecuente de los juegos de Pokémon, es un poco aburrida aunque las voces de los pokémon son bastante reales. No hay casi efectos de sonido ni cambios de la melodía.

## JUGABILIDAD

El control es bastante bueno para un juego de carreras de este tipo, además te deja elegir dos tipos de control y es bastante fácil elegir hacia donde nos movemos. Lo malo es que los escenarios se repiten bastante y no hay mucha diferencia entre las copas.

## DURACÍON

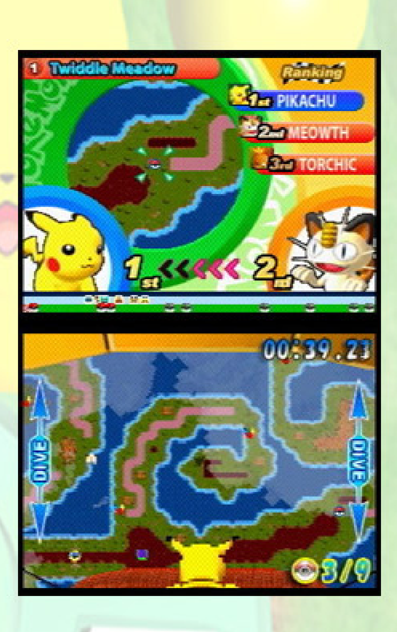
El juego es cortito, tiene 3 copas de diferente dificultad, cada una de ellas con 5 escenarios y cada uno de estos con 5 fases. Cada fase dura unos 3 o 4 minutos así que os podéis hacer la idea fácilmente.

## CONCLUSIÓN

Pokémon Dash es un juego infravalorado, no es tan malo como lo pintan ni tan bueno como para ser un bombazo pero desde luego es un juego que hay que probar.

YaW




## Pokémon Dash

*Tipo de juego: Carreras*
*Desarrolladora: Nintendo*
*Distribuidora: Nintendo*
*Lanzamientos:*
*Jap: Ya disponible*
*USA: Ya disponible*
*Eur: Ya disponible*
*Precio recomendado: 29.95 €*

**CALIFICACIÓN DSMAGAZINE**

| | |
|---|---|
| GRAFICOS: | 6 |
| AUDIO: | 6 |
| JUGABILIDAD: | 7 |
| DURACION: | 5 |

**Nota Final** 6

**MULTIJUGADOR:**
*Máximo jugadores: 6*
*Multicartucho: Si*
*Cartucho Único: No*
*Online: No*

**Lo mas destacado ...**
- *El control táctil*
- *La velocidad frenética de las carreras*

**Lo menos destacado ...**
- *Multijugador con varios cartuchos*
- *No es el típico juego de pokémon*

# ANOTHER CODE
## las dos memorias

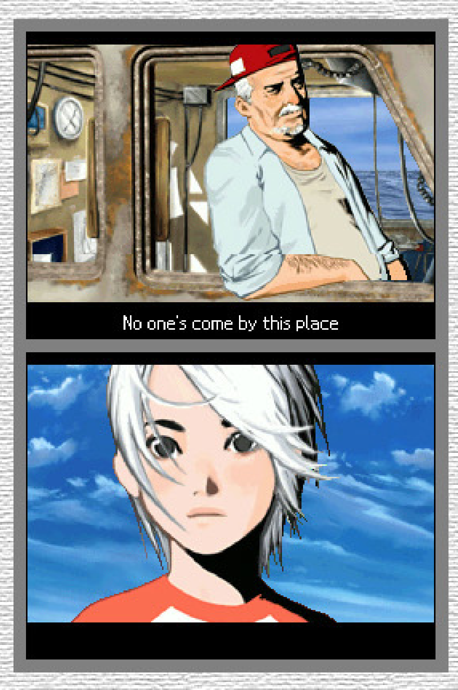
Hace ya 15 años de aquella tranquila noche en una isla del Caribe en la que conocimos al personaje que acabaría convirtiéndose en toda una leyenda de los videojuegos. "Hola, soy Guybrush Threepwood y quiero ser un pirata". Ron Gilbert había creado "El Secreto de Monkey Island", que lejos de ser una mera aventura de piratas y fantasmas significaba una nueva forma de entender las aventuras gráficas. Fue éste el principio de una época dorada de aventuras para PC, que desgraciadamente a los pocos años desaparecería tan súbitamente como se originó.





El juego nos pone en la piel de Ashley Mizuki Robins, una adolescente que en la víspera de su 14 cumpleaños recibe una carta de su padre a quien creía muerto. Motivada por la curiosidad, Ashley se embarca en un viaje hacia una misteriosa isla donde su pade la está esperando. Una vez allí, Ashley irá descubriendo la misteriosa trama que envolvió la vida de sus padres y su relación con la familia maldita que habitó la isla años atrás.

El juego se desarrolla de forma absolutamente intuitiva. En la pantalla inferior se muestra la acción en 3D en tiempo real desde una perspectiva cenital. Tocando con nuestro stylus en cualquier lugar del escenario Ashley se moverá en esa dirección. En la pantalla superior, podemos ver mediante imágenes estáticas una perspectiva más clara de los elementos que hay en el campo de visión de Ashley. Al pulsar el icono de "explorar" la imagen estática de la pantalla superior se traslada a la pantalla táctil, de forma que




Hoy, los seguidores de estas aventuras estamos por fin de enhorabuena. Después de tan larga etapa de axfisiante sequía en el género, Nintendo nos trae Another Code a su sistema portátil. Y es que este juego retoma muchos de los elementos que hicieron de las aventuras gráficas juegos de increible éxito a principios de los noventa: la exploración minuiciosa de los escenarios, la recolección de multitud de objetos aparentemente inútiles y la resolución de puzzles con la única ayuda de nuestro ingenio.



podemos examinar detenidamente cada recoveco con la ayuda de nuestro stylus. Una vez en esta pantalla de exploración podremos coger objetos, hacer fotografías, hablar con otros personajes y en definitiva interactuar con todos los elementos del escenario. Ashley tendrá a su disposición en todo momento un artilugio llamado DAS al que podremos acceder desde el menú de pausa. Este aparato nos permitirá entre otras cosas ver nuestras fotos o grabar la partida.

# ANOTHER CODE
## las dos memorias

Uno de los puntos fuertes del juego son sus numerosos puzzles. Desde los más clásicos hasta los más sorprendentes, todos hacen un uso excepcional de las posibilidades de nuestra consola. Por desgracia y aunque muy originales, muchos de estos puzzles son de fácil resolución por lo que, exceptuando unos pocos, no supondrán un gran reto para el jugador.

Y es que uno de los grandes defectos de este juego es su sencillez. Aunque el juego presenta algunas situaciones muy complicadas y que sin duda dejarán "atascado" al más experimentado jugador, durante la mayor parte del juego podremos avanzar sin muchos problemas. Es por ello que casi sin darnos cuenta iremos avanzando por los 7 capítulos que conforman la aventura, pudiéndo completarla en unas pocas horas. Una duración muy pequeña que enturbia un juego brillante en sus otros aspectos, una auténtica lástima.

En definitiva, nos encontramos ante una aventura gráfica como las de antes, adaptada de forma magistral a las características de la DS. Un juego con una historia interesante y un ritmo correcto, con algunos puzzles brillantes y unos pocos retos para comerse el coco, una ambientación excepcional y una música fantástica... Pero con una duración insuficiente.

¿Merece la pena? Desde luego que sí. Nos encontramos frente a uno de los mejores juegos del catálogo de la DS y ante una experiencia única.



GRÁFICOS
En la pantalla inferior se desarrolla la acción desde una perspectiva cenital en unos escenarios modelados en 3D, que aunque de forma un tanto rudimentaria, sirven perfectamente a su cometido. En la pantalla superior se muestran imágenes estáticas de una buena calidad que muestran detalladamente cada rincón de la isla. La ambientación a lo largo del juego es simplemente soberbia.

AUDIO
Unas melodías de excelente factura nos acompañan a lo largo de todo el juego. Cada escenario tiene asociada una música y después de deambular un rato hace que te sientas como en casa. Los diversos efectos sonoros que se activan por ejemplo al solucionar un puzzle cumplen perfectamente con su función.

JUGABILIDAD
Magnífica. La adaptación del sistema clásico de las aventuras de PC a la táctil de Nintendo está perfectamente conseguido. El control de Ashley arrastrando el stylus es inmejorable y el sistema de exploración ayuda al desarrollo de la aventura. Los puzzles hacen uso de las capacidades de la consola de forma magistral.

Peder

*ANOTHER CODE: las dos memorias*

*Tipo de juego: Aventura Gráfica*
*Desarrolladora: Nintendo/CING*
*Distribuidora: Nintendo*
*Lanzamientos:*
*Jap: Ya disponible*
*Usa: 26 Septiembre*
*Eur: Ya disponible*
*Precio recomendado: 39.95€*

*CALIFICACIÓN DSMAGAZINE*

| | |
|---|---|
| **GRAFICOS:** | 7 |
| **AUDIO:** | 8 |
| **JUGABILIDAD:** | 10 |
| **DURACION:** | 4 |

**Nota Final** 8,5

***MULTIJUGADOR:***
*Máximo jugadores: 1*
*Multicartucho: No*
*Cartucho único: No*
*Online (Red WiFi): No*

**Lo mas destacado ...**
- *Su desarrollo, variado y sorprendente.*
- *La interesante historia.*

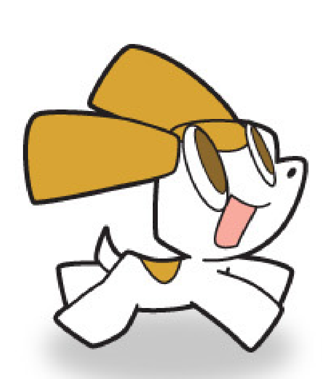
**Lo menos destacado ...**
- *Demasiado fácil en algunos momentos.*
- *Su insuficiente duración.*

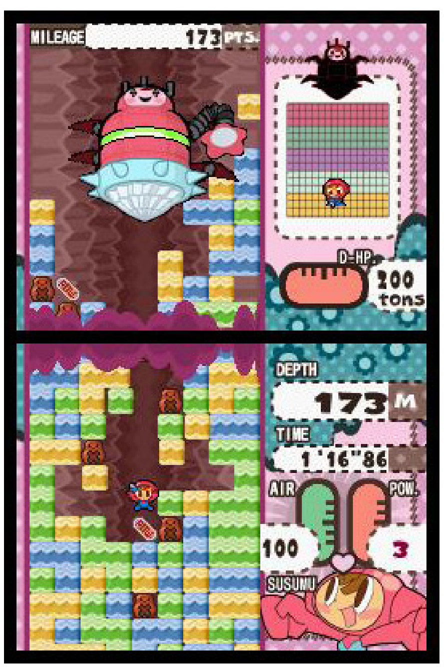


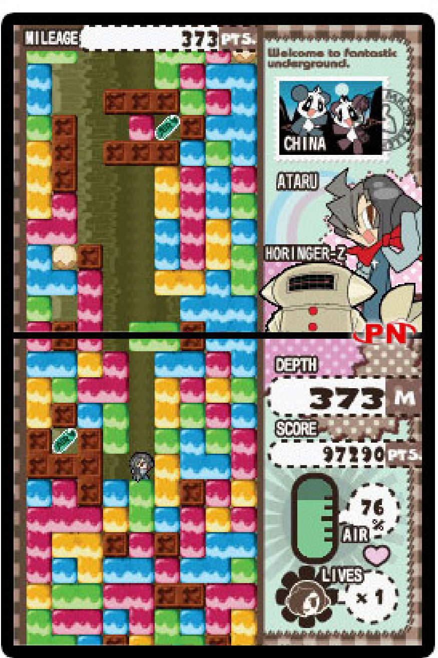

Los puzles son un género que siempre ha estado ligado a las consolas portátiles. Es el tipo de juego ideal para jugar en la parada del autobús o mientras estamos haciendo tiempo para algo, ya que ofrecen partidas generalmente cortas, pero de una intensidad difícil de superar.

Dentro de los puzles cabe distinguir dos grandes grupos bien diferenciados: los que ofrecen retos capaces de devanar los sesos a las mentes más despiertas y los que de principio a fin plantean un desarrollo frenético que pone a prueba nuestros reflejos y destreza dactilar. Mr Driller pertenece a este último grupo, y aunque ya lleva unos meses disponible en nuestro país, pasamos a analizarlo para aquellos que estén buscando un juego de estas características y lo hayan pasado por alto.

El desarrollo del juego es más difícil de explicar que de jugar. Consiste en manejar un pequeño personaje y emprender rumbo hacia el centro de la Tierra a golpe de taladro, cuidándonos bien de no quedarnos sin oxígeno ni morir en un desprendimiento accidental. Pero la cosa no acaba aquí: bloques del mismo color se quedan











"pegados" unos con otros deteniendo su caida, lo que en muchas ocasiones supone la salvación. Sin embargo, formar una cadena de 4 o más bloques iguales hará que todos ellos desaparezcan, ocasionando una reacción en cadena que puede provocar un desprendimiento mucho más peligroso, así que esto es un arma de doble filo. Si a todo esto le sumamos que durante el descenso nos encontraremos con diversos items que nos proporcionarán más oxígeno, poder para lanzar bolas de fuego o muchos otros efectos, y con unos bloques "duros" que al destruirlos nos restarán el 20% del aire, obtenemos un juego a priori bastante complejo.

Sin embargo, en cuanto te pones a jugar todas las complicaciones desaparecen gracias a su intuitivo control y a su cuidadísima jugabilidad. En mucho menos tiempo del que imaginas te encontrarás perforando metros y metros, esquivando derrumbamientos en el último momento a una velocidad de vertigo. Y es que este Mr Driller es así, hay que jugarlo para descubrir la sencillez y diversion que esconde su, en principio, compleja mecánica.




# Mr. Driller Drill Spirits

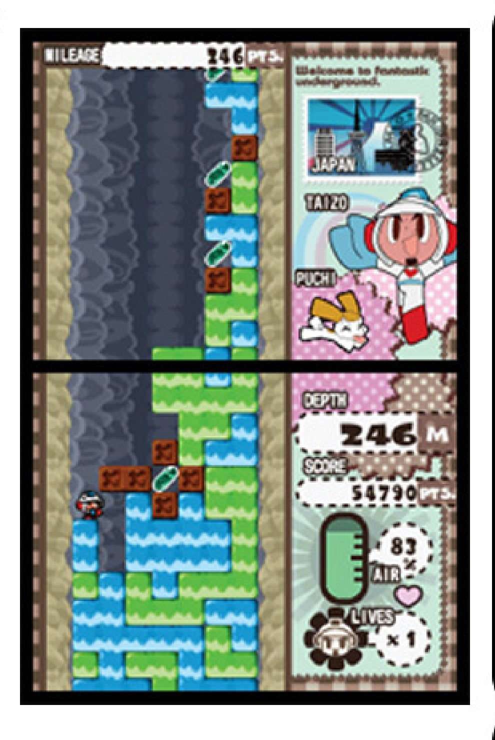
## GRÁFICOS:

Con unos gráficos alegres y coloridos en un relajante tono pastel, Mr Driller cumple de sobra con este apartado teniendo en cuenta lo que se le puede exigir a un puzle. Hay multitud de bloques diferentes dependiendo del nivel y profundidad a la que nos encontremos, lo que se encarga de añadir algo de variedad dentro del monotema.

La doble pantalla en este caso sirve para aumentar el campo de visión, lo que dado el desarrollo vertical del título no viene nada mal. Sin embargo apenas nos acordaremos de mirarla, excepto quizás para calcular la distancia en el modo de juego en el que nos persigue una taladradora gigante.

## SONIDO:

Melodias variadas y vivarachas acompañan al desarrollo de la acción. Sin embargo, los efectos de sonido pueden ser un poco molestos tras un rato de juego, como el sonido que acompaña a la destrucción de cada bloque o el penetrante pitido que nos avisa cuando estamos faltos de oxígeno.




## JUGABILIDAD:

En este apartado, Namco ha puesto a nuestra disposición dos modos de control diferentes. El que en un principio puede parecer más atractivo es el que consiste en jugar utilizando únicamente el stylus para mover a nuestro personaje y taladrar los bloques, pero conforme vayan avanzando los niveles y aumentando la dificultad del juego seguramente optemos por el modo clásico de cruceta y botones, ya que realmente necesitaremos toda la rapidez y precisión que no puede conseguirse al utilizar la pantalla táctil.

## DURACÍON:

Todos los puzles ofrecen una larga duración de manera innata. Sin embargo Mr Driller va más allá, proporcionando al jugador 4 modos de juego, 6 personajes con diferentes cualidades que habra que ir desbloqueando, una tienda para adquirir extras con nuestros avances en el juego y un multiplayer de hasta 4 jugadores que desgraciada y sorprendentemente necesita un cartucho por consola.

## CONCLUSIÓN:

Mr Driller: DS es el juego ideal para aquellas personas que busquen un puzle de acción directa que no obligue a comerse el coco para poder jugar. Si es esto lo que buscas, entonces Mr Driller es tu juego.

Locke

## MR.DRILLER - DRILL SPIRITS

*Tipo de juego: Puzzle*
*Desarrolladora: Namco*
*Distribuidora: Nintendo*
*Lanzamientos:*
*Jap: Ya disponible*
*Usa: Ya disponible*
*Eur: Ya disponible*
*Precio recomendado: 39.95€*

**CALIFICACIÓN DSMAGAZINE**

| | |
|---|---|
| GRAFICOS: | 6 |
| AUDIO: | 6 |
| JUGABILIDAD: | 7 |
| DURACION: | 8 |

**MULTIJUGADOR:**
*Máximo jugadores: 4*
*Multicartucho: Si*
*Cartucho único: No*
*Online (Red WiFi): No*

**Lo mas destacado ...**
- *Puzle frenético.*
- *Muchos modos de juego y extras a desbloquear.*

**Lo menos destacado ...**
- *El multiplayer es multicartucho.*
- *Se vuelve demasiado difícil en niveles avanzados.*



*Rigde Racer, la clásica franquicia de NAMCO, aterriza en Nintendo DS tras haber pasado por todo tipo de consolas de sobremesa y muebles arcade. Y tenemos que decir que esta versión no desmerece en absoluto la merecida fama que la saga ha ido cosechando en cada una de sus anteriores entregas. Pero pasemos al análisis para dejar las cosas bien claras.*

*Nada más iniciar la consola, tras una impactante secuencia de introducción, aparecerá una preciosa piloto de carreras ofreciéndonos varias opciones. En la primera, "Carrera Rápida", se nos asignará un coche aleatoriamente y una de las pistas para, nada más pulsar el botón, luchar por la primera posición contra cinco participantes más. La segunda opción es la que podríamos denominar "Un jugador", en la que podremos elegir a su vez entre otras 3 opciones que nos llevarán al modo "Historia", en el cual se van desbloqueando nuevos vehículos y circuitos ganando carreras, "Car Attack", que es para jugar con cualquier coche y cualquier pista que hayamos desbloqueado previamente en el modo historia, y el modo "Time Attack", en el cual deberemos batir nuestro propio record con el cronómetro como principal enemigo. La tercera opción del menú principal nos lleva directos al juego multijugador, en donde podremos disfrutar con 1 solo cartucho de carreras entre hasta 6 jugadores simultáneamente, con opción también de crear las partidas en modo multicartucho, para poder prescindir de la siempre tediosa (aunque útil) descarga de datos.*



**GRAFICOS:**
*La carrera se desarrolla integramente en la pantalla superior con unos gráficos 3D apabullantes, reservando la pantalla de abajo para informar de datos de la carrera tales como el record total de esa pista o la mejor vuelta, un pequeño minimapa con nuestra posición en tiempo real y lo mas interesante, el volante de nuestro vehiculo, del que hablaremos más abajo.*
*Los modelados de los coches recuerdan mucho a la version de Nintendo 64, con unas texturas bastante detalladas y bonitos efectos, como el de los faros traseros cuando entramos en un túnel, los reflejos sobre la carrocería o las marcas de goma de los derrapes.*
*Añadir que en la elección del vehiculo, podremos escoger el color que mas nos guste de una paleta que incluye todos los colores del arcoiris, lo que da un toque de personalización que se agradece bastante. Los escenarios están muy bien detallados y son bastante variados; incluyen detalles como cascadas en movimiento, ciudades llenas de edificios e incluso alguna que otra aeronave como globos aerostáticos o helicópteros surcando los cielos mientras pasamos por debajo a mas de 150 millas por hora. Podría haber sido algo mejorable la definición en las texturas de los circuitos, ya que se ven bastante pixeladas en algunas zonas.*
*Tambien hay que reseñar que el juego fluye con una velocidad pasmosa y sin una sola ralentización en ningún momento.*






**SONIDO:**
*El apartado sonoro se compone de unas melodías bastante machaconas, aunque acordes con la temática del juego, que acompañan a la perfección a las vertiginosas carreras. Estas canciónes podremos escogerlas justo antes de empezar cada una de las carreras, así siempre podremos escuchar aquellas que mas nos gusten o las que nosostros consideremos que acompañan mejor a cada circuito. Los sonidos de los coches no son tan buenos como cabría esperar pero cumplen con su cometido.*
*No sucede así con el efecto elegido para los choques o roces, que siempre es el mismo así choques contra un muro, un bordillo o contra otro de los participantes. El sonido de los derrapes, por el contrario, esta muy logrado y compenetrado totalmente con el movimiento. Hay que destacar que este titulo aprovecha muy bien la capacidad estereo de la consola, y que se puede apreciar por la procedencia del sonido en cual de nuestros laterales tenemos un contrincante pisándonos los talones.*



# Ridge Racer DS

**JUGABILIDAD:**

Rigde Racer desde sus principios se ha caracterizado por un control increiblemente sencillo y por los impresionantes derrapes en cada curva, que hacen que controlar estos velocísimos bólidos sea una autentica gozada.

La principal novedad de este juego es su modo de control. Por una parte contaremos con la siempre fiable combinación de cruceta y botones, pero para los jugadores más experimentados existe la opción de conducir el vehiculo por medio del volante virtual situado en el centro de la pantalla táctil. Este control nos proporciona una mayor sensibilidad y precisión, aunque es muy dificil de domar en un principio y solo es recomendable cuando ya os hayais hecho con la mecanica de derrapes del juego. Una nota negativa destacable de este apartado son las colisiones. Muy poco realistas y bastante feas de ver, además de incómodas para la jugabilidad ya que ralentizan mucho el ritmo de juego. Al menor roce con una pared u otro coche, la velocidad bajará drásticamente, lo que causará una reincorporación al ritmo de la carrera bastante lenta.

**DURACION:**

El modo historia ofrece 20 circuitos y 32 coches totalmente diferentes. Dado el alto nivel de dificultad que caracteriza a Rigde Racer, nos costara más de un quebradero de cabeza y muchas horas conseguirlos todos. El juego multijugador es otro factor que alargará muchas horas el juego, ya que la adicción esta garantizada.

**CONCLUSIÓN:**

Rigde Racer es ya un clásico de los videojuegos que siempre ha ofrecido una calidad sublime en cuanto a jugabilidad, diversión y sensación de velocidad. El caso concreto de Rigde Racer DS cumple a la perfección con las virtudes de sus antecesores, ofreciendo una calidad absoluta y destacando el gran potencial que tiene la consola.

Es un juego de compra obligatoria para todos los amantes de la conducción que quieran pasar un buen rato, disfrutando de los bonitos escenarios y de una fluidez excepcional, además de un gran multijugador que puede brindar muchísimas horas de risas y piques entre amigos.

Spiriel



## RIDGE RACER

Tipo de juego: Conducción / Velocidad
Desarrolladora: Namco
Distribuidora: Namco
Lanzamientos:
Jap: Ya disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 39.95€

| | |
|---|---|
| GRAFICOS: | 7 |
| AUDIO: | 6 |
| JUGABILIDAD: | 9 |
| DURACION: | 8 |

Nota Final: 7.5

**MULTIJUGADOR:**

Máximo jugadores: 6
Multicartucho: Si
Cartucho único: Si
Online (Red WiFi): No

**Lo mas destacado ...**

-La sensación de velocidad frenética.
-El control perfecto y los derrapes a milímetros de otros contrincantes.
-El juego multijugador, una experiencia digna de ser probada.

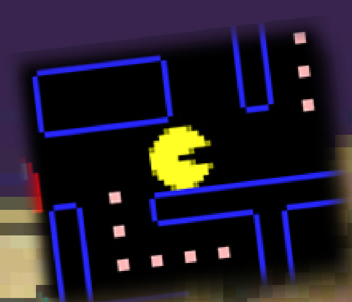
**Lo menos destacado ...**

-Algunas de las texturas demasiado pixeladas en los escenarios.
-Las colisiones estan bastante mal tratadas.
-Que para cambiar de circuito en el modo multijugador haya que reiniciar las demás consolas.


NK 楽 PLAYERS
COMPRA-VENTA
COLECCIONISMO
IMPORTACION
DVD
www.nkplayers.com
¿Ya estas registrado?
Nick
Contraseña
Identificarse
Dreamcast
42€
...Y OBTÉN PRIVILEGIOS EXCLUSIVOS ...
Inicio
Ayuda
Carrito
Vende
Mi cuenta
Regístrate
Formas de pago y envio
NDS COLORES
En breves semanas dispondremos de unidades de Nintendo DS Negras, Blancas y Turquesas, o lo que es lo mismo: Graphite Black, Pure White y Turquoise Blue.
¡ No te las pierdas! ¡ 159 Euros con cargador Europeo incluido !
Cambia de color
159€
NINTENDO DS
Proximamente ...
SILENT HILL 4 / PLAYSTATION 2
¿ Te atreves a entrar en el apartamento ?
Silent Hill 4 contiene visiones escalofriantes e imagenes estremecedoras que ponen a prueba los limites de tu cordura.
SILENT HILL 4 THE ROOM
DESDE
35€
KONAMI
DESTACADOS
No estas identificado
BUSCAR JUEGO
Titulo
Plataforma
Cualquiera
Buscar
PLATAFORMAS
Amiga
Amstrad CPC
Atari 2600
Atari Lynx
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Game Cube
Game Gear
Game & Watch
Msx
Msx 2
Msx Cinta
Master System
Megadrive/Genesis
DOOM

*Bienvenidos una vez más a FreakZone. Este mes traemos unas curiosidades que te harán pasar un rato divertido. Disfrútalas intensamente, y recuerda que si has encontrado alguna otra curiosidad y quieres verla en DSMagazine sólo tienes que enviarnos un Mail con toda la información que puedas a esta dirección: redaccion@dsmagazine.net*

## Ha nacido una estrella



Un dato muy curioso es que el personaje Pacman se le ocurrió a su diseñador original cuando al ir a comer en su casa, se encontró con que había pizza. Cogió una de las raciones y al quedarse mirando el resto de la pizza en el plato le vino a la mente la idea de hacer un juego con un personaje que tuviese esa misma forma.
El juego evidentemente se basaría en comer.

## Salto de altura ...

Seguro que muchos poseedores de Super Mario Bros alguna vez han intentado saltar por encima de la bandera que hay al final de la mayoría de los niveles. Si bien no es algo fácil de hacer, existe la posibilidad de conseguirlo en el mundo 3-3. Al final de este nivel encontraremos un sistema de poleas que nos perimtirán alcanzar la altura suficiente para poder saltar por encima del mástil.

## A ritmo de rock

Todos sabemos que los nipones son unos apasionados de los videojuegos. Algunos se disfrazan, otros tienen la estantería llena de figuras de sus héroes y otros... ¿tocan el tema principal de Super Mario Bros?
Escuchalo en http://www.drakeshangout.com/media/maioguidtar.wmv

## Cameos de Capcom

Los programadores son unos personajes divertidos a quienes les gusta añadir pequeñas sorpresas a sus juegos. Es algo que denominan "Huevos de Pascua". Breath of Fire (Snes) es uno de los muchos juegos en los que los programadores han metido alguno de estos "Huevos".

*A Arthur (Ghouls'n Ghosts) lo encontraremos a modo de retrato en un momento del juego.*



*Por otro lado está Chun Li, pero en este caso tendremos que trabajar un poco más para poder verla.*
*Para conseguirlo, tenemos que ir de noche a la ciudad de Bleak, en concreto hay que ir hasta la zona más occidental de la ciudad, donde tendremos que hablar con un ladrón que se encuentra escondido detrás de un edificio.*
*Tras darle algo de dinero, nos hara 3 preguntas, a lo que habrá que responder "no", para las dos primeras preguntas, y un "sí" para la tercera y última.*



*En la sección DSTop, os pondremos dos listas distintas, una de los 5 mejores juegos para un miembro de nuestro 'staff' (uno distinto cada mes) y otra de los 5 juegos más esperados por la comunidad DS.*

*Más adelante podrás hacer también tu aportación a esta sección comentandonos en el foro de la revista (http://dsmagazine.rockthunder.net) cuales son los 5 mejores juegos de DS para tí.*

*De momento... ¡Ahí van los nuestros!*

Castlevania

## PEDER (DSMAGAZINE)

| Puesto | Juego | Género |
|---|---|---|
| 1º | Another Code | Aventura Gráfica |
| 2º | Daigasso! Band Brothers | Musical |
| 3º | Super Mario 64 DS | Plataformas |
| 4º | Meteos | Puzzles |
| 5º | Bomberman DS | Acción |

SOUND COMMUNICATION SYSTEM
DAIGASSO! BAND-BROTHERS

## LOS MÁS ESPERADOS

| Puesto | Juego | Género |
|---|---|---|
| 1º | Castlevania | Aventura - Acción |
| 2º | Lunar DS | RPG |
| 3º | New Super Mario Bros | Plataformas |
| 4º | Mario Kart DS | Carreras |
| 5º | Sonic Rush | Plataformas |

Este mes un nuevo juego se ha abierto paso hasta la primera posición de mi lista de favoritos. Se trata de "Another Code", que a pesar de su corta duración es una maravilla.

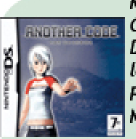
La segunda posición la ocupa "Daigasso! Band Brothers", por las inumerables horas de diversión que me ha dado y su fantástico multiplayer. Un título imprescindible para los amantes de la música. No podía faltar en la lista el Mario 64 DS, que pese al paso del tiempo se sigue conservando estupendamente. Uno de los mejores juegos de la historia sin duda.

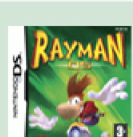
El cuarto puesto es para Meteos, por adictivo, divertido y casi infinito.

La lista la cierra Bomberman DS, todo un clásico de los videojuegos que luce estupendamente en la portátil de 2 pantallas con un multijugador tan bueno como de costumbre.



# DS GUIA DE COMPRAS


Nombre: Another Code: Las Dos Memorias
Género: Aventura gráfica
Descripción: Una aventura grafica como las de antaño adaptada a nuestras DS.
Puntuación: 8,5
Nº Revista: 4

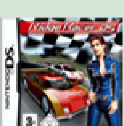

Nombre: Rayman DS
Género: Plataformas
Descripción: ¡Ayuda a Rayman a escapar de los piratas!
Puntuación: 6,5
Nº Revista: 3

Nombre: Zoo Keeper
Género: Puzzle
Descripción: Los animales se han escapado y sólo volverán a sus jaulas si los emparejas.
Puntuación: -
Nº Revista: -

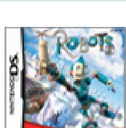

Nombre: Asphalt Urban GT
Género: Velocidad
Descripción: Los mejores coches compitiendo en circuitos urbanos. ¡Cuidado con el tráfico!
Puntuación: 7,5
Nº Revista: 1


Nombre: Retro Atari Classics
Género: Arcade
Descripción: Recopilatorio de arcades clásicos de esta conocida compañía.
Puntuación: -
Nº Revista: -

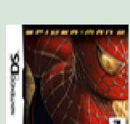

Cocoto Kart Racer
Género: Velocidad
Descripción: Carreras de karts con simpaticos pilotos.
Puntuación: -
Nº Revista: -


Nombre: Ridge Racer DS
Género: Velocidad
Descripción: Gran juego de carreras donde derrapar lo es todo.
Puntuación: 7,5
Nº Revista: 4


Nombre: Madagascar
Género: Plataformas
Descripción: Lleva a los 4 animales del zoologico hasta la selva.
Puntuación: -
Número: -

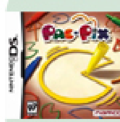

Nombre: Robots
Género: Acción/Aventura
Descripción: Sigue el argumento de la pelicula y ayuda a Rodney a liberar la ciudad.
Puntuación: -
Nº Revista: -

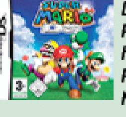

Nombre: Mr. Driller: Drill Spirits
Género: Puzzle
Descripción: Perfora rápidamente la tierra y no dejes que los desprendimientos te atrapen.
Puntuación: 6
Nº Revista: 4

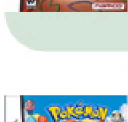

Nombre: SpiderMan 2
Género: Acción
Descripción: Vive las aventuras del superheroe en su lucha contra Octopus.
Puntuación: 3,5
Nº Revista: 4


Nombre: Need for Speed Underground 2
Género: Velocidad
Descripción: El mundo del tunning a tu alcance. Demuestra que tu bólido es el más rápido.
Puntuación: 8
Nº Revista: 3


Nombre: Star Wars: Episodio III - La Venganza de los Sith
Género: Acción
Descripción: Juega como Obi-Wan o Ánakin. Tu eliges en qué lado de la fuerza te encuentras.
Puntuación: 7,5
Nº Revista: 3


Nombre: Pac-Pix
Género: Habilidad
Descripción: Crea tu propio pacman para superar las fases de este singular juego.
Puntuación: 6
Nº Revista: 4


Nombre: Super Mario 64 DS
Género: Plataformas
Descripción: Remake del clásico de N64. Posiblemente el mejor plataformas 3D hasta la fecha.
Puntuación: 8,5
Nº Revista: 2


Nombre: Pokémon Dash
Género: Velocidad
Descripción: Pikachu y sus amigos compiten esta vez por ver quien es el mas veloz.
Puntuación: 6
Nº Revista: 4


Nombre: The Urbz: Sims en la Ciudad
Género: Aventura
Descripción: Sobrevivir en la ciudad puede ser una aventura por si misma.
Puntuación: 7
Nº Revista: 4


Nombre: Polarium
Género: Puzzle
Descripción: Elimina las baldosas a golpe de stylus en un puzle que retará a tu ingenio.
Puntuación: 7,5
Nº Revista: 2

Nombre: Wario Ware Touched!
Género: Habilidad
Descripción: Wario vuelve con una recopilación todavia mas divertida de los microjuegos más frenéticos.
Puntuación: 6,5
Nº Revista: 3


Nombre: Project Rub
Género: Habilidad
Descripción: ¿Podrás ganarte el corazón de tu amada superando alocados mini-juegos?
Puntuación: 6,5
Nº Revista: 3


Nombre: Yoshi Touch & Go
Género: Arcade
Descripción: Esta vez es Mario quien esta en problemas y solo Yoshi y tú podeis ayudarle.
Puntuación: 8
Nº Revista: 1



**¿Para cuándo aproximadamente saldrá la nueva GameBoy Micro en España? ¿Cuáles son sus medidas?**

- La GB Micro todavía no tiene fecha de salida, la consola está prácticamente acabada así que calcula que saldrá a finales de este año o a principios del siguiente. Sus impresionantes medidas son: 50 mm de alto x 101 mm de largo x 17.2 mm de grosor. Y solo pesa 80 gr

**¿Hay algún shooter más previsto para NDS?**

- Por ahora no hay ningún nuevo shooter anunciado, pero con la inminente salida de Goldeneye: Rougue Agent podremos hacer más leve la espera hasta la llegada de Metroid Prime Hunters.

**¿Habrá un Silent Hill o Resident Evil para NDS?**

- Por ahora no hay ningún Silent Hill ni Resident Evil anunciados para DS. Ver la saga Silent Hill en nuestra portátil será bastante difícil. Sin embargo, lo del Resident Evil es más probable; seguro que dentro de poco tenemos alguna noticia sobre él.

**He leido que Another Code dura aproximadamente unas 5 horas. ¿Es verdad?**

- En este mismo número tienes una review del juego y podrás ver que lo de las 5 horas es más o menos cierto. Si eres un jugador experto en aventuras gráficas te durará aproximadamente ese tiempo, pero a pesar de su escasa duración, Another Code es uno de los mejores juegos del catálogo y no hay que dejarlo escapar.

**¿Sabeis si Metroid Prime Hunters tendrá un modo historia como la versión de GameCube o será solamente multijugador?**

-Ya está confirmado que Metroid Prime tendrá modo historia. Nos esperan muchas horas de laberínticas búsquedas además de las más frenéticas partidas multijugador.

Esperamos que nos sigais mandando todas vuestras preguntas y consultas.

**Fdo:** Redacción DSMagazine



# Y el mes que viene...




Mucho más. Reviews de Zoo Keeper, Madagascar, Goldeneye: Rougue Agent y Bomberman DS. También podreis encontrar Previews de Advance Wars entre otras.

Además, para los que no tengais la suerte de acudir a las jornadas ADAM, tendremos un completo reportaje con fotos.

Y como es habitual, las noticias más frescas y las secciones habituales: FreakZone, Rincon del Lector, Guía de Compras y mucho más.



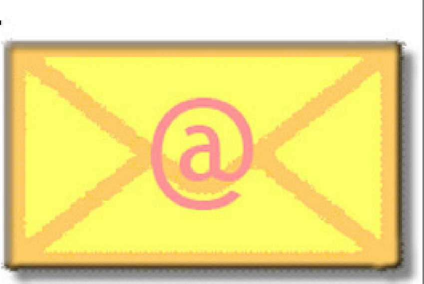
Nos vemos en 30 días.

DSMagazine

# El rincón del lector




Recordad que podéis mandar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, criticas y lo que se os ocurra al mail de la revista: ***redaccion@dsmagazine.net*** o postearlas directamente en nuestro foro: ***http://www.dsmagazine.net***




***¡Las mejores serán publicadas!***

Power - ON







DS PHOTO: DannySP